Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Pedagogia ludica e di comunità attive
Codice insegnamento	56003
Titolo aggiuntivo	
Settore Scientifico-Disciplinare	PAED-02/A
Lingua	Italiano
Corso di Studio	Master universitario di II livello "EDENSPACES - Progettare paesaggi educanti tra pedagogia, architettura e design in dialogo con la natura"
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	dr. Francesca Berti, Francesca.Berti@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/45869
Assistente	
Semestre	Tutti i semestri
Anno/i di corso	-
CFU	3
Ore didattica frontale	18
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	57
Ore di ricevimento previste	0
Sintesi contenuti	Il corso propone un'introduzione al gioco, inteso come universale umano e, al tempo stesso, come espressione della creatività e della diversità culturale. Il punto di partenza è un approccio che, privilegiando una prospettiva principalmente antropologica, pedagogica e semiotica, mira a esplorare ulteriori dialoghi interdisciplinari. Nell'evidenziare, ad esempio, la stretta relazione tra pedagogia del gioco, didattica attiva e partecipazione, la riflessione si amplia dai bambini agli

	adulti. Particolare attenzione è rivolta alla dimensione del ludico, alle sue metafore spaziali (spazio ludico, cornice ludica, cerchio magico, playful city, …) ed alle metodologie ludiche nell'ambito di percorsi di progettazione partecipata.
Argomenti dell'insegnamento	Argomenti trattati: - Introduzione agli studi sul gioco - Elementi base di pedagogia del gioco e didattica attiva - Introduzione al capacity building ed alla progettazione partecipata
Parole chiave	Pedagogia ludica, Spazio ludico, Playfulness, Processi partecipativi ludici
Prerequisiti	
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Il corso prevede una parte introduttiva di carattere teorico, alternata a momenti di riflessione sulla propria biografia ludica e su eventuali esperienze professionali legate al gioco e alla dimensione ludica. Il percorso combina attività in presenza (Winter, Summer e Autumn Schools) e momenti online. Si cercherà di privilegiare la co-costruzione di un percorso condiviso e di sviluppare approfondimenti a partire dagli interessi degli studenti e delle studentesse. Interessi emersi durante le Schools e attraverso colloqui individuali con la docente. Competenze attese: - Saper leggere criticamente gli spazi attraverso la lente del gioco, della didattica attiva e della partecipazione. - Saper intrecciare gioco, pedagogia del gioco e partecipazione nella progettazione di ambienti educativi. - Saper applicare strategie ludiche nei processi di progettazione partecipata.
Obbligo di frequenza	Vedi regolamento del master.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	- Conoscere i fondamenti teorici degli studi sul gioco - Conoscere e riflettere i fondamenti della pedagogia del gioco e della didattica attiva - Conoscere e analizzare approcci e strategie ludiche per la progettazione partecipata
Obiettivi formativi specifici e	

risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	Esame in forma scritta: riflessione sul corso e presentazione di un caso studio di progettazione di uno spazio ludico e/o progettazione partecipata.
Criteri di valutazione	- Chiarezza dei contenuti e struttura della relazione scritta - Argomentazione corretta dal punto di vista scientifico - Utilizzo di ulteriore letteratura specialistica per approfondire l'argomento - Partecipazione nel corso
Bibliografia obbligatoria	Antonacci, F. (2014). L'immaginazione ludica, un sapere incarnato nella materia. In: Coletta, Claudio/Colombo, Sara/Magaudda, Paolo/Mattozzi, Alvise/Parolin, Laura/Rampino, Lucia (Ed.): *A Matter of Design: Making Society through Science and Technology*. Proceedings of the 5th STS Italia Conference. Milano: STS Italia publishing, 281–294. Online: https://www.boa.unimib.it/handle/10281/80126 Berti, F. (2023b): Il filo che lega il gioco nel mondo. Didattica ludica, narrazione e incontro interculturale. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht* 28: 1, 241–256. Online: https://zif.tujournals.ulb.tu-darmstadt.de/article/id/3612/ Berti, F. (2022): Pedagogia del gioco: il gioco inclusivo. Riflessioni sulla scuola come spazio ludico. In H. Demo, S. Cappello & V. Macchia (Eds.): Didattica e inclusione scolastica - Inklusion im Bildungsbereich. Emergenze educative - Neue Horizonte. Centro di competenza per l'inclusione scolastica, 09.2021. Bolzano: Bu,press, 53-71. Online: https://pro.unibz.it/library/bupress/publications/fulltext/9788860461896_04.pdf Berti, F. Consalvo, G. & Seitz, S. (2025). Tra gioco e apprendimento: la percezione degli insegnanti sul benessere dei bambini a scuola. Encyclopaideia – Journal of Phenomenology and Education. Vol. 29 n.71 (2025), 59-75. Online: https://encp.unibo.it/article/download/21094/19558?inline=1 Berti F. & Seitz S. (2025). *The primary school as a playful space. Theories and practices in an international perspective.* Bolzano: Bu,press. Online: https://bupress.unibz.it/en/produkt/the-primary-school-as-a-playful-space/ Caillois, R. (1958/2000). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani. Ferri, G., Thibault, M. & Veenkamp, J. (2020). Cocreation and

	participation for designing sustainable playable cities. In Leorke D. & Owens M. (eds) *Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City.* London: Routledge. Online: https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123874/Co-creation_and_participation_2020.pdf?sequence=2&isAllowed=y Huizinga, J. (1944/1973). *Homo Ludens. Il gioco come elemento della cultura*. Torino: Einaudi. Santangelo, F.M., Romano, A., Muscarà, M. (2025). The educational role of space in the learning and development process: a scoping review. Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics, 9(3). Online: ¿https://doi.org/10.32043/gsd.v9i3.1590 Staccioli, G. (2008*). Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica.* Roma: Carocci Editore. Thibault, M. (2020). *Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi.* Torino: Aracne.
Bibliografia facoltativa	
Altre informazioni	Un testo per iniziare: Bateson, G. (1996). Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!". Milano: Raffaele Cortina Editore.
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Città e comunità sostenibili, Istruzione di qualità